

Analisis Penanaman Konsep Perkalian Melalui Permainan Congklak

ANALISIS PENANAMAN KONSEP PERKALIAN SEBAGAI PENJUMLAHAN BERULANG MELALUI PEMANFAATAN PERMAINAN CONGKLAK PADA SISWA KELAS II SDN BABATAN I/456 SURABAYA

Rose Dinar Pratiwi

PGSD FIP UNESA (dinarrose80@gmail.com)

Ika Rahmawati

PGSD FIP UNESA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui pemanfaatan permainan congklak terhadap penanaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang pada siswa kelas II di SDN Babatan I/456 Surabaya, (2) Mengetahui efektivitas pelaksanaan permainan congklak terhadap penanaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang pada siswa kelas II di SDN Babatan I/456 Surabaya, (3) Mengetahui hasil belajar siswa apabila ditinjau berdasarkan aspek ranah psikomotornya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan : (1) Wawancara, (2) Observasi tentang penggunaan congklak, (3) Angket. Teknik untuk mengecek keabsahan data yaitu menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Penggunaan congklak untuk penanaman konsep perkalian memberikan efek positif pada siswa karena setelah bermain congklak mereka bisa memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, (2) Siswa sangat antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci : Perkalian, Permainan Congklak, Penjumlahan Berulang

Abstract

This research aims to describe : (1) The use of Congklak games for learning multiplication concept in class 2 students of State Elementary School Babatan I/456 Surabaya, (2) The effect of Congklak Games for cognitive knowledge, (3) The study result of psychomotor. This research used qualitative method. Data collection technique using : (a) Interviews, (b) Observation about the use of Congklak Games, (c) Questionnaires. The techniques to check the validity of data used triangulation of sources and triangulation techniques. Analysis of data used data reduction, presentation and verification. The result of this research indicated that : (1) The use of Congklak Games for learning multiplication concept have a positive impact for students because after playing Congklak Games the students know about multiplication concept, (2) When playing Congklak Games the students are interested to join the learning.

Keyword : Multiplication Concept, Congklak, Repeated Addition

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan sesuatu hal yang mutlak dilakukan di dunia pendidikan. Lindgren (dalam Dimiyati, 2013) mengatakan bahwa belajar merupakan proses dari interaksi individu dengan lingkungannya yang menghasilkan sebuah perubahan terhadap tingkah lakunya yang bersifat permanen.

Gagne dan Briggs (dalam Dimiyati, 2013) juga mengatakan bahwa belajar dapat diperoleh dari pemberian stimulus terhadap individu yang kemudian individu tersebut dapat memberikan respon. Setelah stimulus dan respon sudah diberikan maka akan dilakukan penguatan ulang terhadap stimulus yang diberikan, sehingga hasil belajar individu tersebut dapat diketahui secara jelas dengan adanya penguatan ulang pada stimulus. Penguatan ini dimaksudkan untuk menguatkan tingkah laku. Penguatan ulang terhadap

tingkah laku ini dilakukan secara terus-menerus hingga individu tersebut mengalami perubahan yang lebih baik.

Di dalam satuan pendidikan, matematika merupakan satuan yang penting. Matematika juga merupakan salah satu materi di ujian dalam Ujian Nasional. Matematika juga sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, misalnya menghitung. Gunawan (2007) mengatakan setiap individu harus mempelajari matematika dikarenakan matematika merupakan alat yang digunakan untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, meskipun tidak semua orang menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan relatif tinggi. Mengingat matematika sangat penting, maka penanaman konsep pada matematika juga harus diperhatikan dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung sehingga materi matematika akan dikemas secara menarik. Sehingga

siswa akan merasa senang ketika pembelajaran matematika tanpa merasa bosan.

Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan siswa kelas II, IV dan VI di tempat peneliti melaksanakan program PPP (Program Pengelolaan Pembelajaran) di SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya, beberapa siswa menganggap bahwa mata pelajaran matematika termasuk dalam kategori mata pelajaran yang kurang digemari. Hal ini dibuktikan ketika saya melakukan praktik mengajar di kelas VI b, ditemukan masih banyak siswa yang belum menghafal dan kebingungan ketika ditanya mengenai perkalian. Hal ini sangat memprihatinkan mengingat bahwa operasi hitung perkalian sering ditemukan di beberapa jenis soal-soal matematika. Di SD tersebut, kegiatan observasi juga dilakukan oleh peneliti. Ditemukan suatu kegiatan pembelajaran yang belum berjalan dengan baik. Di SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya ditemukan beberapa guru dalam memberikan materi kepada siswa tidak menggunakan media pembelajaran atau sering menggunakan metode ceramah. Metode ceramah yang sering dilakukan akan berdampak pada kegiatan pembelajaran dan juga berdampak pada siswa dikarenakan siswa bosan terhadap pembelajaran yang kurang menarik. Menurut Sani (2014), metode ceramah merupakan metode pembelajaran dimana guru yang menjadi pusat perhatian dan materi pembelajaran disampaikan secara lisan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa metode ceramah tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa cenderung hanya mendengarkan informasi dari guru saja. Keterlambatan pemahaman materi oleh siswa juga disebabkan karena siswa tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran. Dalam hal seperti ini, pemanfaatan media sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Pemilihan metode dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkatan usia siswa. Piaget dalam Gunawan (2007) menjelaskan apabila tingkat kemampuan berfikir pada anak dapat dibagi menjadi 4 tahap : (1) 0-2 th: Tahap Sensori Motor, (2) 2-7 th: Tahap Pra-Operasi, (3) 7-12 th : Tahap Operasi Konkret, (4) 12-15 th: Tahap Operasi Formal. Pada usia Sekolah Dasar siswa tergolong tahap operasi konkret. Dapat disimpulkan bahwa pada tahap ini siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bersifat benda konkret. Benda konkret berfungsi sebagai stimulus siswa untuk memahami materi pembelajaran. Benda konkret ini harus berhubungan dengan materi yang diberikan.

Selain melakukan wawancara dan observasi di SDN Jajartunggal III/452 Surabaya, peneliti juga melakukan wawancara di tempat peneliti membina pramuka yaitu di SDN Babatan I/456 Surabaya. Setelah melakukan wawancara dengan guru di SD tersebut, ternyata terdapat beberapa siswa kelas II SD masih kesulitan dalam memahami konsep perkalian. Dalam pengerjaan soal-soal perkalian, beberapa siswa masih menemukan kendala, seperti kurang tepat dalam menghitung perkalian.. Guru tersebut menanamkan

konsep perkalian hanya dengan penjelasan di papan tulis tanpa media pembelajaran yang memadai.

Satrianawati (2018) memaparkan bahwa pembelajaran akan berjalan efektif dan dapat mewujudkan tujuan pembelajaran apabila guru menggunakan suatu media pembelajaran. Selain itu ada beberapa manfaat media pembelajaran, diantaranya : (a). memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan memudahkan siswa untuk meneri materi pembelajaran, (b). Materi yang bersifat abstrak akan disajikan dalam bentuk benda konkret melalui media pembelajaran, (c). Penggunaan media pembelajaran akan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan kondusif, (d). Dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa, (e). Kualitas hasil belajar akan lebih baik dan mendalam.

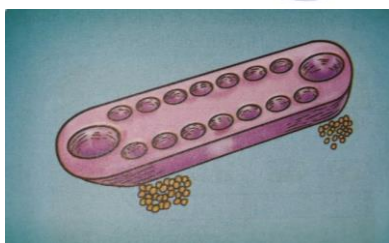
Pada umumnya, siswa sekolah dasar masih senang bermain. Media pembelajaran dapat menggunakan permainan tradisional sebagai alternatif dalam pemilihan media pembelajaran yang inovatif. Mulyani (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah permainan turun temurun dari generasi satu ke generasi selanjutnya karena permainan tradisional tersebut memiliki nilai-nilai yang baik dan dapat diterapkan di kegiatan sehari-hari. Permainan congklak dipilih oleh peneliti karena permainan ini sudah sangat dekat di kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Papan congklak dan biji congklak masih banyak di temui di toko mainan. Menurut pemilik toko, banyak pembeli alat permainan congklak ini dari kalangan guru PAUD atau guru TK. Hal ini membuktikan bahwa permainan ini masih dimainkan pada zaman sekarang dan sudah dekat di kehidupan anak-anak. Selain itu, juga banyak ditemukan jurnal-jurnal penelitian tentang permainan congklak yang dijadikan sebagai alat bantu penanaman konsep berhitung.

Mulyani (2016) memaparkan bahwa permainan tradisional “congklak” dimainkan oleh 2 orang. Permainan tradisional “congklak” menggunakan alat yang disebut “papan congklak” dan menggunakan biji congklak sebanyak 98 biji. Permainan congklak mempunyai beberapa aspek terhadap perkembangan pada anak yaitu : (1) meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak, (2) meningkatkan ketelitian dan kesabaran pada anak, (3) meningkatkan kemampuan anak untuk menyusun strategi dan menganalisa, (4) dapat menjalin kontak sosial anak terhadap kawan bermain, dan (5) jiwa sportifitas pada anak juga akan dilatih dalam permianan ini.

Kurniati (2006) mengungkapkan bahwa permainan congklak adalah suatu permainan tradisional yang berfokus pada kemampuan berhitung para pemain . Sehingga, apabila permainan congklak dijadikan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas II materi operasi hitung tentunya permainan ini akan lebih menarik perhatian siswa karena siswa akan memanfaatkan benda-

benda konkrit (dalam hal ini biji congklak) untuk menunjang kemampuan berhitung mereka. Dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dijelaskan tersebut, operasi hitung perkalian merupakan materi yang sulit karena kurangnya suatu media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh peneliti, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penanaman Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang Melalui Pemanfaatan Permainan Congklak Siswa kelas II SDN Babatan I/456 Surabaya” Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana deskripsi tingkah laku siswa terhadap pemanfaatan permainan tradisional “congklak” dan juga bagaimanakah respon siswa setelah diterapkan pada materi operasi hitung bilangan bulat pada kelas II Sekolah Dasar. Dalam penelitian yang akan dilakukan, materi operasi hitung yang lebih ditekankan adalah pada materi perkalian. Bagi siswa kelas II, materi perkalian merupakan hal yang baru dalam kehidupannya sehari-hari dan kelas II merupakan tahap penanaman konsep untuk materi perkalian. Apabila penanaman konsep tidak bisa diterima dengan baik, maka suatu konsep tersebut akan hilang dengan seirangnya waktu. Melalui permainan congklak, siswa akan lebih lama menyimpan memori tentang konsep perkalian karena mereka akan menggunakan media pembelajaran tersebut sendiri sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Selain melihat respon siswa, peneliti juga tertarik untuk mengetahui apakah terdapat kendala yang ditemui oleh siswa ketika penggunaan media permainan congklak karena mengingat sudah terdapat banyak permainan digital pada zaman sekarang dan dekat dengan anak-anak.



Gambar 1 Papan Congklak dan Biji Congklak

METODE

Dalam penelitian “Analisis Penanaman Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang Melalui Pemanfaatan Permainan Congklak Siswa kelas II SDN Babatan I/456 Surabaya”, peneliti menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Sesuai dengan yang dipaparkan oleh Sugiyono (2018) bahwa pada penelitian kualitatif pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball sehingga peneliti akan menggunakan kedua cara tersebut dan pada teknik pengumpulan data peneliti melakukan dengan cara

triangulasi (gabungan) data. Secara purposive, pengambilan sampel sumber data yaitu sesuai dengan tujuan awal yang dikehendaki oleh peneliti. Sedangkan pengambilan sampel secara snowball, dilakukan apabila data yang diperlukan masih kurang dan harus menggali data lebih dalam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penggunaan permainan congklak yang digunakan untuk media pembelajaran untuk menanamkan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, melihat bagaimana efektivitas permainan congklak terhadap ranah kognitif siswa, dan melihat bagaimana hasil belajar siswa jika ditinjau dari ranah psikomotornya.

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana penelitian akan dilakukan untuk memperoleh informasi sesuai yang dibutuhkan oleh peneliti. Pada penelitian ini, lokasi penelitian berada di SDN Babatan I/456 Surabaya. Peneliti akan melakukan penelitian terhadap kelas II SDN Babatan I/456 Surabaya karena kelas II tersebut adalah kelas yang menggunakan COTIKA dalam proses pemahaman konsep perkalian. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengamati dan menganalisis bagaimana proses pemanfaatan permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II materi operasi hitung bilangan bulat serta memaparkan kendala-kendala yang dihadapi.

Pada penelitian ini, peneliti membutuhkan data yang bersumber dari data observasi, wawancara narasumber dan angket. Sugiyono (2018) membagi sumber data menjadi dua yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Babatan I/456 Surabaya, guru wali kelas II SDN Babatan I/456 Surabaya, serta Kepala Sekolah SDN Babatan I/456 Surabaya. Kelas yang dijadikan sampel penelitian adalah kelas IIB sesuai dengan arahan pimpinan, dikarenakan kelas IIB menggunakan COTIKA dalam proses pemahaman konsep perkalian. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Dalam proses penelitian pemanfaatan permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa dapat didukung dengan adanya dokumentasi untuk memperkuat informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

Sugiyono (2018) memaparkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan sesuatu hal yang utama dan paling penting dalam sebuah penelitian. Seorang peneliti tidak akan mendapatkan data yang dapat memenuhi standar apabila tidak mengetahui teknik pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dengan judul “Analisis Kemampuan Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Pemanfaatan Permainan Congklak Siswa kelas II SDN Babatan I/456 Surabaya”, teknik pengumpulan data secara wawancara dilakukan

dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II materi operasi hitung bilangan bulat.

Teknik pengumpulan data yang pertama yaitu teknik wawancara. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan jenis wawancara semiterstruktur (semistructure interview). Dalam pelaksanaannya, wawancara semiterstruktur dilakukan lebih bebas dan terbuka untuk menemukan permasalahan. Narasumber diminta untuk memberikan pendapat atau memberikan ide sesuai dengan pertanyaan yang dilakukan oleh peneliti. Informasi yang dikemukakan oleh narasumber dicatat secara teliti oleh peneliti. Dalam kegiatan wawancara terdapat beberapa narasumber yaitu Kepala Sekolah, Wali Kelas II B, dan siswa kelas II B SDN Babatan I/456 Surabaya.

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah observasi. observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pemanfaatan permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi perkalian. Pada saat melakukan kegiatan observasi, peneliti sebagai observan utama dibantu oleh observan teman sejawat. Peneliti menggunakan jenis observasi non-pasrtisipatif dalam penelitian ini. Jadi, peneliti melakukan pengamatan dari jarak jauh tanpa berinteraksi langsung dengan objek penelitian. Dalam observasi non-pasrtisipatif, peneliti berposisi sebagai penonton dan objek penelitian tidak merasa sedang diamati sehingga hasil dari observasi ini lebih natural, tidak dibuat-buat dan tidak ada yang dirahasiakan. Selain mengamati proses selama kegiatan, peneliti juga mengamati kendala-kendala yang dihadapi dari perilaku objek penelitian.

Teknik pengumpulan data yang ketiga adalah angket. Teknik pengumpulan data dengan cara angket bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II pada materi operasi hitung perkalian bilangan bulat dan juga kendala-kendala yang dihadapi. Angket diberikan kepada siswa setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti memerlukan alat bantu yang disebut dengan instrumen penelitian. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berposisi sebagai human instrument yaitu berfungsi untuk menetapkan fokus penelitian, memilih narasumber sebagai sumber data, mengumpulkan data, menilai kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data serta membuat kesimpulan. Uji validasi instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara instrumen penelitian dengan fokus penelitian. Uji validasi dilakukan oleh Ibu Ika Rahmawati, S.Si, M.Pd selaku dosen

Matematika. Peneliti menggunakan 8 instrumen penelitian yaitu instrumen wawancara Kepala Sekolah, Wali Kelas II B dan siswa kelas II B, instrumen observasi untuk Wali Kelas II B dan siswa kelas II B, instrumen penelitian rubrik kognitif dan rubrik psikomotor.

Teknik analisis data merupakan proses penyusunan data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, memilih mana data yang paling penting, dan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2018). Teknik analisis data pada penelitian dengan judul “Analisis Penanaman Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang Melalui Pemanfaatan permainan Congklak Pada Siswa kelas II SDN Babatan I/456 Surabaya” menggunakan tahap pertama reduksi data, tahap kedua penyajian data, dan tahap ketiga penarikan kesimpulan..

Untuk langkah reduksi data, Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan reduksi data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data pemanfaatan permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II materi perkalian serta kendala dan solusi. Peneliti akan mengambil data yang sesuai dengan fokus penelitian dan data yang tidak perlu akan dibuang. Setelah melakukan reduksi data, kegiatan selanjutnya yaitu menyajikan data. Miles and Huberman dalam Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif, data disajikan dengan teks yang bersifat naratif. Dalam penelitian ini, data mengenai pemanfaatan permainan congklak terhadap operasi hitung bilangan bulat siswa kelas II di SDN Babatan I/456 Surabaya yang telah direduksi oleh peneliti selanjutnya akan disajikan dalam bentuk teks uraian dengan tujuan agar lebih mudah dipahami. Menurut Miles and Huberman dalam Sugiyono (2018), dalam analisis data langkah ketiga yang dilakukan adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang dikemukakan di awal bersifat sementara dan bisa berubah seiring dengan penelitian yang dilakukan. Akan tetapi, apabila kesimpulan di awal didukung oleh bukti-bukti ketika peneliti melakukan penelitian maka kesimpulan tersebut bersifat kredibel. Dalam penelitian ini, peneliti akan membuat kesimpulan mengenai pemanfaatan permainan congklak terhadap operasi hitung bilangan bulat siswa kelas II di SDN Babatan I/456 Surabaya. Kesimpulan ini akan memberikan gambaran terhadap suatu objek yang sebelum diteliti masih bersifat belum jelas dan ketika sudah diteliti menghasilkan gambaran yang jelas.

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis data selama di lapangan model Miles and Huberman. Miles and Huberman dalam Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif analisis datanya dilakukan secara interaktif dan

berlangsung secara terus menerus hingga tuntas dan datanya sudah jenuh.

Pengecekan keabsahan data merupakan proses untuk memastikan bahwa data yang diperoleh adalah data yang benar-benar kredibel. Dalam penelitian kualitatif, data dapat dinyatakan valid apabila antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan fakta di lapangan tidak terdapat perbedaan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Triangulasi untuk mengecek keabsahan data. Peneliti menggunakan 2 jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber merupakan teknik untuk menguji kredibilitas data dengan cara melakukan pengecekan data yang diperoleh dengan beberapa sumber. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengecek keabsahan data melalui berbagai sumber yaitu kepala sekolah, wali kelas, siswa dan referensi. Triangulasi teknik merupakan teknik untuk menguji kredibilitas data dengan cara melakukan pengecekan data kepada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda. Peneliti menggunakan 3 teknik yang berbeda yaitu dengan wawancara, observasi, dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah dari penelitian yang berjudul “Analisis Penanaman Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang Melalui Pemanfaatan Permainan Congklak Pada Siswa Kelas IISDN Babatan I/456 Surabaya”, maka data yang dipaparkan adalah tentang : (1) Pemanfaatan permainan congklak terhadap penanaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang pada siswa kelas II di SDN Babatan I/456 Surabaya, (2) Efektivitas pelaksanaan permainan congklak terhadap penanaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang pada siswa kelas II di SDN Babatan I/456 Surabaya, (3) Hasil belajar siswa apabila ditinjau berdasarkan aspek ranah psikomotornya. Penelitian dilakukan melalui teknik wawancara pada Kepala Sekolah, Wali Kelas II B, dan 6 orang siswa kelas II B, teknik observasi di kelas II B, angket yang dibagikan kepada 30 siswa kelas II B serta rubrik penilaian kognitif dan psikomotor yang ditujukan pada siswa kelas II B. Siswa kelas II B menggunakan COTIKA atau Congklak Matematika sebagai alat bantu berhitung sesuai dengan petunjuk guru.

Sebelum siswa melakukan penggunaan “COTIKA” dengan mandiri, guru harus menanamkan konsep bahwa perkalian merupakan penjumlahan yang berulang. Dalam COTIKA, permainan dilakukan secara berkelompok dimana 1 papan congklak digunakan oleh 4 orang siswa dan 1 kelompok terdiri dari 2 siswa. Apabila guru memberikan contoh soal 4×8 , maka yang harus dilakukan adalah (1) Siswa memasukkan 8 butir biji congklak pada 4 lubang papan congklak, (2) Setelah biji congklak sudah dimasukkan, siswa menggabungkan biji-biji congklak yang ada pada 4 lubang tersebut ke lubang induk (lubang besar), (3) Setelah digabungkan, siswa

menghitung banyaknya biji congklak yang ada di lubang induk, (4) Banyaknya biji congklak yang ada di lubang induk merupakan hasil dari perkalian tersebut.

Pada rumusan masalah pertama data diperoleh dari teknik wawancara dengan 8 narasumber yaitu Bapak Sukrisno, S.Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Wiwin Sutrisni, S.Pd selaku wali kelas II B, Aqeela, Reno, Raka, Jeje, Rizky, serta Afes selaku siswa kelas II B. Data juga diperoleh dari teknik observasi terhadap wali kelas dan siswa kelas II B ketika pembelajaran menggunakan COTIKA. Selain itu, data juga diperoleh dari angket yang dibagikan kepada siswa kelas II B.

Teknik pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah teknik wawancara. Peneliti melakukan wawancara terkait media pembelajaran dan penggunaan COTIKA untuk penanaman konsep perkalian sebagai konsep penjumlahan berulang. Berdasarkan pendapat Kepala Sekolah mengenai penggunaan media pembelajaran, maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan penyampaian materi pembelajaran akan diterima baik oleh siswa dan dapat disimpan dalam memori jangka panjang melalui media pembelajaran. Selanjutnya mengenai penggunaan COTIKA, penggunaan media pembelajaran COTIKA menurut Kepala Sekolah adalah sebagai berikut : *“Pemanfaatan permainan congklak untuk penanaman konsep perkalian merupakan suatu inovatif media pembelajaran dari guru kelas II B. Dimana guru tersebut memanfaatkan congklak sebagai alat untuk menanamkan konsep perkalian. Saya pernah bertanya pada guru kelas II B tersebut, apa alasannya menggunakan congklak sebagai media pembelajaran dan guru tersebut mengatakan bahwa alasannya menggunakan congklak sebagai media pembelajaran yaitu karena permainan congklak sudah dekat di kalangan anak-anak dan tidak hanya melihat demonstrasi dari guru tetapi siswa juga akan memegang dan memainkan congklak tersebut. Permainan congklak ini diberi nama COTIKA yang berarti Congklak Matematika. Dimana langkah-langkah permainannya disesuaikan dengan konsep perkalian. Ide inovatif mengenai media pembelajaran ini sangat saya hargai, karena setelah saya tinjau banyak dari siswa-siswi kelas tinggi di SD ini masih kurang dalam pemahaman matematika termasuk materi perkalian dan pembagian. Pemahaman perkalian sangat diperlukan sedini mungkin agar tidak keteteran ketika menginjak kelas tinggi. Oleh karena itu, saya sangat mendukung penggunaan COTIKA untuk penanaman konsep perkalian.”* Melalui pernyataan Kepala Sekolah tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan congklak sebagai media pembelajaran penanaman konsep perkalian memberikan dampak yang positif bagi siswa terhadap materi perkalian. Siswa lebih memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui media COTIKA.

Pendapat Kepala Sekolah mengenai COTIKA dipertegas oleh pendapat Wali Kelas II sekaligus penggagas media COTIKA adalah sebagai berikut : *“Latar belakang penggunaan COTIKA adalah kemampuan pemahaman siswa kelas II B pada materi*

perkalian terbilang sangat rendah sehingga membuat saya berfikir untuk menggunakan suatu media pembelajaran yang dapat menanamkan konsep perkalian pada siswa. Dalam penggunaan COTIKA saya sesuaikan dengan materi konsep perkalian. Dalam pelaksanaannya, siswa sangat antusias ketika menggunakan COTIKA. Mereka melakukan langkah-langkah permainan dengan runtut sesuai yang saya jelaskan. Dalam COTIKA, saya menekankan pada siswa bahwa perkalian merupakan hasil dari penjumlahan yang berulang. Setelah menjawab soal-soal menggunakan COTIKA, mereka saya minta untuk mengerjakan soal tanpa menggunakan COTIKA dan hasilnya memuaskan karena dari sini saya bisa lihat bahwa mereka sudah paham bahwa perkalian merupakan hasil dari penjumlahan berulang.” Berdasarkan pendapat Wali Kelas terkait penggunaan COTIKA, dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep perkalian melalui media COTIKA. Siswa mampu mengkonstruksikan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui permainan COTIKA dan bisa dilihat bahwa pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain memberikan pendapat tentang proses penggunaan COTIKA, wali kelas juga menyampaikan kendala dan solusi dalam penggunaan COTIKA. Berikut ini adalah pendapat Wali Kelas mengenai kendala dan solusi dalam penggunaan COTIKA : “Pada awal penggunaan COTIKA ada beberapa siswa yang kebingungan dalam penggunaan permainan ini. Mereka bingung ketika mengkonstruksikan permainan ini terhadap penjumlahan berulang. Untuk mengatasi kendala ini, saya meminta siswa yang sudah paham permainan ini untuk mengajari mereka yang masih kurang paham. Hal ini juga untuk melatih jiwa sosial antar siswa”. Kendala dalam penggunaan COTIKA dari pendapat wali kelas adalah terdapat beberapa siswa yang masih kebingungan dalam menggunakan COTIKA. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor kurangnya kemampuan berhitung pada siswa. Untuk mengatasi kendala tersebut, wali kelas meminta siswa yang sudah paham untuk membantu siswa yang belum paham. Hal ini bertujuan untuk memupuk jiwa sosial pada diri siswa.

Untuk mengetahui lebih dalam mengenai penggunaan COTIKA, selain melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Wali Kelas, peneliti juga melakukan wawancara terhadap 6 siswa kelas II b SDN Babatan I/456 Surabaya. Siswa pertama berpendapat “Menurut saya materi perkalian mudah dipahami ketika menggunakan COTIKA. Perkalian menjadi gampang diingat dan semenjak itu saya sering hafalan perkalian hingga saya sudah hafal sampai perkalian 10. Pada saat penggunaan COTIKA, saya tidak menemukan kendala. Saya membantu teman-teman yang masih kebingungan menggunakan COTIKA.” Siswa kedua mengatakan bahwa “Penggunaan COTIKA menurut saya mudah dimainkan. Konsep perkalian menjadi mudah dipahami sehingga saya bisa lebih menghafal sampai 5. Tidak ada kendala yang dihadapi karena COTIKA tidak membingungkan. Saya diminta guru untuk membantu

teman yang kurang paham” Siswa ketiga memberikan tanggapan “Saya suka permainan COTIKA, karena mudah dimainkan dan bisa sambil bermain juga. Pada saat pertama memainkan COTIKA saya sedikit kebingungan. Tetapi ketika saya bermain ketiga kalinya saya sudah paham tentang konsep perkalian”. Siswa keempat berpendapat bahwa “Pada saat penggunaan COTIKA saya sempat merasa kebingungan. Tetapi dengan penjelasan guru dan teman saya bisa memahami permainan COTIKA dan bisa memahami konsep perkalian. Dengan menggunakan COTIKA saya bisa mengetahui bahwa perkalian itu adalah hasil penjumlahan yang berulang-ulang”. Siswa kelima mengatakan “Sebelum menggunakan COTIKA saya belum paham tentang perkalian karena perkalian itu adalah materi yang membingungkan. Tapi dengan COTIKA saya merasa terbantu untuk memahami konsep perkalian. Butuh waktu sekitar 5 kali untuk saya bisa memahami tentang konsep perkalian menggunakan COTIKA karena pada pertama kali bermain saya merasa kebingungan ketika menghitung. Tetapi dengan dibantu teman dan guru saya bisa memahami dengan baik”. Siswa keenam berpendapat bahwa “Materi perkalian yang awalnya saya anggap sulit ternyata mudah dipahami ketika menggunakan COTIKA. Pertama kali saya memainkan COTIKA saya merasa bingung ketika menghitung biji congklaknya. Tetapi dengan bantuan teman dan guru saya sudah lancar bermain COTIKA dan dapat memahami konsep perkalian”. Pendapat ke-6 siswa kelas II SDN Babatan I/456 Surabaya mendukung pendapat dari Kepala Sekolah dan Wali Kelas bahwa COTIKA memberikan efek yang positif terhadap pemahaman perkalian siswa. Siswa menjadi lebih paham dan dapat mengkonstruksikan bahwa perkalian adalah hasil dari penjumlahan berulang.

Selain melakukan wawancara, proses penggunaan media COTIKA juga didukung oleh hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Observasi difokuskan pada guru yang mendemonstrasikan penggunaan COTIKA dan siswa yang memainkan media COTIKA. Hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah pemanfaatan permainan congklak untuk penanaman konsep perkalian dilakukan ketika pembelajaran Matematika di mana disesuaikan dengan KD yang berhubungan dengan materi perkalian. Diawali dengan demonstrasi guru mengenai penggunaan COTIKA di mana guru menekankan bahwa perkalian diperoleh dari penjumlahan yang dilakukan secara berulang dan siswa memperhatikan. Setelah memperhatikan demonstrasi guru, siswa diminta memainkan COTIKA dengan berkelompok. 1 papan COTIKA digunakan oleh 4 orang siswa. 2 siswa di sebelah kiri papan dan 2 siswa di sebelah kanan. Siswa sangat antusias ketika menggunakan media COTIKA. Guru memberikan beberapa soal perkalian bilangan 1-5, kemudian guru meminta mereka menghitung dengan menggunakan COTIKA. Mereka bermain sesuai dengan petunjuk guru. Terdapat 2 siswa yang kesulitan dalam bermain COTIKA. Untuk mengatasi hal tersebut, guru meminta siswa yang sudah paham untuk membantu teman yang kesulitan. Setelah dirasa siswa sudah paham

konsep perkalian menggunakan COTIKA, guru memberikan beberapa soal perkalian lagi tetapi tidak dijawab menggunakan COTIKA. Guru meminta siswa untuk menghitung sendiri tanpa menggunakan COTIKA. Hampir keseluruhan siswa menjawab benar soal-soal yang diberikan oleh guru.

Dari hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa COTIKA bisa dimainkan oleh siswa kelas II B. Pernyataan ini dipertegas dengan hasil angket poin ke-5 dengan pernyataan siswa bisa memainkan media COTIKA dengan jumlah siswa yang memilih “Bisa” ada 28 siswa. Siswa kelas II B menyatakan bisa menggunakan media COTIKA dikarenakan media COTIKA adalah suatu media pembelajaran yang mudah dimainkan. Pernyataan ini dipertegas oleh jawaban angket poin ke-6 bahwa COTIKA mudah dimainkan dengan jumlah siswa menjawab “Mudah” ada 28 siswa. Antusias siswa dalam pembelajaran perkalian menggunakan COTIKA didukung oleh jawaban angket poin ke-8 dengan pernyataan bahwa bermain COTIKA itu menyenangkan dengan jumlah siswa menjawab “Ya” sebanyak 27 siswa. Pemahaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang menggunakan media COTIKA dapat diterima baik oleh siswa. Hal ini terbukti dengan jawaban angket poin ke-9 dengan pernyataan bahwa setelah bermain COTIKA siswa menjadi paham terhadap perkalian dengan jumlah siswa menjawab “Ya” ada 28 siswa.

Dari data-data yang diperoleh dari teknik wawancara, observasi, dan angket, peneliti mengambil kesimpulan bahwa permainan congklak dapat dijadikan suatu media pembelajaran untuk menanamkan konsep perkalian pada kelas II. Penggunaan congklak untuk media pembelajaran digagas oleh salah satu guru di SDN Babatan I/456 Surabaya di mana penggunaan media tersebut didukung oleh Kepala Sekolah. Dalam proses penggunaan COTIKA, siswa merespon dengan baik. Sebagian besar siswa kelas II B memahami konsep perkalian melalui media pembelajaran COTIKA. Terdapat temuan berupa kendala ketika pelaksanaan permainan COTIKA, di antaranya terdapat 2 orang siswa yang merasa kebingungan ketika menggunakan COTIKA. Untuk mengatasi hal ini, guru meminta siswa yang sudah paham tentang bermain COTIKA untuk membantu teman yang belum paham. Hal ini juga bertujuan untuk membentuk sikap sosial pada anak.

Pengambilan data untuk rumusan masalah kedua dalam penelitian “Analisis Penanaman Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang Melalui Pemanfaatan Permainan Congklak Pada Siswa Kelas IISDN Babatan I/456 Surabaya” yaitu dengan menggunakan rubrik penilaian kognitif. Rubrik digunakan untuk melihat bagaimana efektivitas pelaksanaan permainan congklak terhadap penanaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang pada siswa kelas II B. Indikator yang digunakan untuk penilaian rubrik yaitu siswa mampu menyelesaikan soal perkalian yang melibatkan bilangan 1,2,3,4,5 dengan skor 1 apabila siswa tidak bisa menyelesaikan soal perkalian, skor 2 apabila siswa salah sebanyak 4-7 dalam menyelesaikan soal perkalian, skor 3 apabila siswa salah sebanyak 1-3 dalam menyelesaikan

soal perkalian dan skor 4 apabila siswa benar semua dalam menyelesaikan soal perkalian. Untuk memperoleh nilai dari masing-masing siswa akan dilakukan pengolahan skor dengan rumus.

Dari rubrik diperoleh hasil yaitu mayoritas siswa mendapat skor 4 dengan nilai 100 yang diperoleh dari 23 siswa. Dari pengolahan data hasil penilaian rubrik dapat disimpulkan bahwa siswa kelas II B mampu menyelesaikan soal perkalian yang melibatkan bilangan 1,2,3,4,5. Hal ini dikarenakan siswa kelas II B sudah memahami konsep perkalian setelah bermain COTIKA sehingga siswa mampu menyelesaikan soal dengan benar tanpa menggunakan COTIKA lagi. Namun masih terdapat 5 siswa yang mendapat skor 75 di mana siswa masih salah 1-3 dalam mengerjakan soal. Hal ini dikarenakan siswa belum tepat dalam menghitung bilangan perkalian. Untuk mengatasi hal ini, guru membimbing menyelesaikan soal perkalian pada siswa yang masih salah dalam mengerjakan soal perkalian.

Pengambilan data untuk rumusan masalah ketiga adalah dengan menggunakan rubrik penilaian psikomotor. Penilaian dengan rubrik ini bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa apabila ditinjau berdasarkan aspek psikomotor. Indikator yang digunakan dalam melakukan penilaian rubrik psikomotor yaitu yang pertama ketepatan siswa dalam menghitung biji congklak dengan skor 1 apabila siswa tidak bisa menghitung biji congklak, skor 2 apabila siswa salah sebanyak 5 kali dalam menghitung biji congklak pada bilangan soal, skor 3 apabila salah sebanyak 2 kali dalam menghitung biji congklak sesuai dengan bilangan pada soal, dan skor 4 apabila siswa tepat dalam menghitung biji congklak. Indikator kedua yaitu kecepatan siswa dalam menghitung biji congklak dengan skor 1 apabila siswa cepat tapi salah dalam menghitung, skor 2 apabila siswa cepat tapi melakukan 5 kali kesalahan dalam menghitung, skor 3 apabila siswa lambat tapi benar dalam menghitung, skor 4 apabila siswa cepat dan benar dalam menghitung biji congklak. Indikator ketiga yaitu kesesuaian langkah-langkah dalam bermain COTIKA dengan skor 1 apabila siswa bermain tidak sesuai langkah-langkah, skor 2 apabila terdapat 5 ketidaktepatan dalam menjalankan langkah-langkah permainan, skor 3 apabila terdapat 2 ketidaktepatan dalam menjalankan langkah-langkah permainan, skor 4 apabila menjalankan permainan sesuai dengan langkah-langkah. Indikator 4 yaitu siswa mampu mengkonstruksikan perkalian dalam penjumlahan berulang dengan skor 1 apabila tidak mampu menggunakan congklak sesuai dengan konsep matematika, skor 2 apabila kurang mampu menggunakan congklak sesuai dengan konsep matematika, skor 3 apabila cukup mampu dalam menggunakan congklak sesuai dengan konsep matematika, dan skor 4 apabila siswa mampu menggunakan congklak sesuai dengan konsep matematika.

Dari rubrik diperoleh hasil yaitu mayoritas siswa mendapat skor 16 dengan nilai 100 yang diperoleh dari 22 siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data dari rubrik psikomotor dapat disimpulkan bahwa permainan COTIKA mudah dimainkan dan dipahami oleh siswa kelas II B. Sehingga, konsep perkalian sebagai

penjumlahan berulang dalam permainan COTIKA dapat dikonstruksikan dengan baik oleh siswa kelas II B. Namun masih terdapat 6 siswa yang mendapat nilai 93,75. Siswa tersebut kurang tepat dalam menghitung biji congklak. Hal ini dikarenakan oleh faktor pemahaman mereka mengenai berhitung masih kurang.



Gambar 2 Guru mendemonstrasikan cara bermain COTIKA



Gambar 3 Siswa bermain COTIKA

Pembahasan

Pembahasan pada penelitian “Analisis Penanaman Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang Melalui Pemanfaatan Permainan Congklak Pada Siswa Kelas II Sdn Babatan I/456 Surabaya” berisi tentang deskripsi jawaban dari rumusan masalah (1) Proses penanaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui pemanfaatan permainan congklak, (2) Efektivitas penanaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang pada siswa kelas II B SDN Babatan I/456 Surabaya, (3) Hasil belajar siswa jika dilihat dari aspek ranah psikomotornya.

COTIKA merupakan suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan permainan congklak hasil inovasi dari wali kelas II B SDN Babatan I/456 Surabaya. COTIKA digunakan untuk menanamkan konsep perkalian dimana perkalian merupakan hasil dari penjumlahan yang berulang. Penggunaan COTIKA didukung oleh Kepala Sekolah. Kepala Sekolah dan Wali Kelas memaparkan bahwa penggunaan COTIKA mempunyai pengaruh besar pada pemahaman siswa mengenai konsep perkalian. Dalam bermain COTIKA, siswa sangat antusias dan melalui COTIKA motivasi belajar meningkat. Uraian tersebut sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Sadiman (1993) dimana media pembelajaran dapat meningkatkan sikap antusias pada siswa terhadap materi pembelajaran dan materi pembelajaran yang disampaikan dapat lebih mudah diterima siswa. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara, observasi dan angket juga mendukung bahwa pemanfaatan COTIKA sebagai media pembelajaran untuk penanaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang.

COTIKA merupakan suatu media pembelajaran yang mempunyai fungsi atensi. Menurut Levie and Lentz (dalam Sumiharsono 2017) mengatakan bahwa fungsi atensi media pembelajaran adalah dimana media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa untuk fokus terhadap kegiatan pembelajaran. Selain itu, COTIKA juga mempunyai fungsi kompensatoris dimana COTIKA dapat menguatkan konsep perkalian pada siswa yang mempunyai kelemahan untuk memahami dan mengingat isi materi. Selain itu, COTIKA juga mempunyai fungsi kognitif di mana tujuan pembelajaran dalam memahami materi perkalian dapat tercapai dan mudah diterima oleh siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil angket di mana siswa menyatakan bahwa media COTIKA mudah dimainkan dan setelah menggunakan COTIKA mereka memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang.

Ketika mendapati kendala pada saat permainan COTIKA, guru melibatkan siswa dalam mencari solusinya. Menurut guru, hal ini dilakukan untuk melatih jiwa sosial pada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyani (2016) bahwa permainan congklak dapat melatih jiwa sosial pada anak. Jiwa sosial pada anak dilatih karena dalam bermain COTIKA, siswa tidak bermain secara individu melainkan siswa bermain secara berkelompok. Sehingga siswa bisa berinteraksi dengan teman dan saling bertukar pikiran dalam bermain COTIKA.

Dari hasil data rubrik, dapat dikatakan bahwa siswa kelas II B sudah dapat memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dan kemampuan berhitung yang baik. Sehingga, siswa kelas II B dapat menyelesaikan soal dengan benar. Pernyataan ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Kurniawati (2006) bahwa permainan congklak adalah suatu permainan tradisional yang berfokus pada kemampuan berhitung para pemain. Apabila siswa masih mempunyai kemampuan berhitung yang masih kurang, maka siswa akan kebingungan ketika mengerjakan soal-soal perkalian. Pada hasil rubrik, menunjukkan masih terdapat 5 siswa yang belum sempurna dalam menyelesaikan soal-soal perkalian. Hal ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan berhitung siswa. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Heruman (2010) bahwa kurangnya kemampuan berhitung pada anak dapat dipengaruhi oleh kegiatan belajar di sekolah yang cenderung membosankan sehingga anak tidak sempurna dalam menerima materi yang diberikan oleh guru dan pada akhirnya berpengaruh pada kemampuan berhitung. Oleh sebab itu, penggunaan COTIKA yang berfokus pada kemampuan berhitung terutama perkalian diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung perkalian pada siswa.

Melalui COTIKA, siswa kelas II dapat mengkonstruksikan perkalian ke dalam penjumlahan berulang. Berdasarkan hasil data rubrik, mayoritas siswa kelas II mempunyai nilai psikomotor yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Khodijah dan Wismarti (2016) bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus bisa menjadikan pengalaman pada setiap anak sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sikap mandiri,

disiplin, bersosialisasi dan mempunyai keterampilan dasar dapat dipupuk melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Permainan congklak juga dapat melatih kemampuan motorik halus pada anak. Hal ini diperkuat oleh pendapat Mulyani (2016) bahwa Motorik halus pada jari jemari anak berperan ketika anak memegang dan memainkan biji congklak. Apabila anak mempunyai kemampuan motorik halus kurang baik, maka anak tersebut bisa saja tidak dapat memainkan permainan congklak dengan baik dan bisa juga biji congklak yang dipegangnya akan jatuh dan tersebar kemana-mana sehingga menyebabkan permainan tersebut tidak cepat ketika dimainkan. Ketika mendapati kendala pada saat permainan COTIKA, guru melibatkan siswa dalam mencari solusinya. Menurut guru, hal ini dilakukan untuk melatih jiwa sosial pada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyani (2016) bahwa permainan congklak dapat melatih jiwa sosial pada anak. Jiwa sosial pada anak dilatih karena dalam bermain COTIKA, siswa tidak bermain secara individu melainkan siswa bermain secara berkelompok. Sehingga siswa bisa berinteraksi dengan teman dan saling bertukar pikiran dalam bermain COTIKA.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data pada penelitian “Analisis Penanaman Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang Melalui Pemanfaatan Permainan Congklak Pada Siswa Kelas IISDN Babatan I/456 Surabaya”, maka dapat disimpulkan bahwa 1.

COTIKA merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional congklak untuk penanaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang pada siswa kelas II SDN Babatan I/456 Surabaya. Media pembelajaran COTIKA digagas oleh seorang guru kelas II B SDN Babatan I/456 Surabaya dan penggunaan media COTIKA di dukung oleh Kepala Sekolah SDN Babatan I/456 Surabaya. Proses penggunaan COTIKA mempunyai dampak positif pada kemampuan berhitung siswa. Siswa mampu mengkonstruksikan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui COTIKA. Pada saat bermain COTIKA, siswa sangat antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil angket di mana 28 siswa menjawab bahwa mereka suka dengan permainan COTIKA. Penggunaan media COTIKA di dukung oleh Kepala Sekolah SDN Babatan I/456 Surabaya. Dalam penggunaan COTIKA, terdapat temuan berupa kendala ketika pelaksanaan permainan COTIKA, di antaranya terdapat 2 orang siswa yang merasa kebingungan ketika menggunakan COTIKA. Untuk mengatasi hal ini, guru meminta siswa yang sudah paham tentang bernain COTIKA untuk membantu teman

yang belum paham. Hal ini juga bertujuan untuk membentuk sikap sosial pada anak.

Penggunaan media COTIKA berpengaruh pada kemampuan kognitif siswa. Siswa mampu memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rubrik kognitif di mana mayoritas siswa kelas II B mendapat nilai 100. Siswa mampu meyelesaikan soal perkalian bilangan 1,2,3,4,5 dengan baik dan benar. Akan tetapi, masih terdapat 5 siswa yang belum benar semua ketika mengerjakan soal perkalian. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan berhitung mereka yang masih kurang. Untuk mengatasi hal ini, guru membimbing mereka untuk menyelesaikan soal yang masih salah.

Penggunaan media COTIKA juga berpengaruh pada psikomotor siswa. Perolehan nilai dari rubrik psikomotor mayoritas siswa mendapat nilai 100. Permainan COTIKA mudah dimainkan dan dipahami oleh siswa kelas II B. Sehingga, konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dalam permainan COTIKA dapat dikonstruksikan dengan baik oleh siswa kelas II B. Namun masih terdapat 6 siswa yang mendapat nilai 93,75. Siswa tersebut kurang tepat dalam menghitung biji congklak. Hal ini dikarenakan oleh faktor pemahaman mereka mengenai berhitung masih kurang.

Saran

Saran mengenai penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti adalah yang pertama bagi Kepala Sekolah. Kepala Sekolah sebaiknya terus melakukan pemantauan terhadap proses pembelajaran yang ada di sekolah. Hal ini berguna untuk mengetahui mana guru yang aktif menggunakan media pembelajaran dan yang tidak menggunakan media pembelajaran mengingat pentingnya suatu media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Selain itu, Kepala Sekolah juga hendaknya memberikan apresiasi terhadap guru yang memberikan ide-ide kreatif terhadap media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memotivasi guru yang lain agar lebih berinovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi guru, Guru hendaknya selalu menggunakan suatu media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Karena dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan materi, maka akan membuat siswa menjadi antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Apabila suatu materi pembelajaran mampu diterima dengan baik oleh siswa, maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Bagi peneliti lain, Peneliti berharap untuk adanya penelitian pengembangan pada permainan tradisional congklak. Jika pada penelitian ini permainan congklak dimanfaatkan untuk penanaman konsep perkalian, bisa jadi dapat dikembangkan untuk penanaman konsep pengurangan atau pembagian yang tentunya dengan

modifikasi-modifikasi ara bermain sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Gunawan, A. W. 2007. *Cara Genius Menguasai Tabel Perkalian*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Kurniati. 2006. *Permainan Tradisional Di Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.

Sani, R.A. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Satrianawati. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.

